PLAYERS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

Pubblicazione informativa ONGAME NETWORK n. 108 | marzo 2025

LIKE A DRAGON
PIRATE YAKUZA
in HAWAII ™
GIOCA ALLA DEMO
ACQUISTA ORA
18
www.pegi.info
SEGA
© SEGA. ALL RIGHTS RESERVED

Pubblicazione informativa ongame network
n. 108 | marzo 2025
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
marketing@ongame-network.it
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:
Francesco Tarquini Valerio Turrini
Marco Inchingoli Marco Grande Arbitro
Jacopo Filisetti Alex Campanelli
Diego Pierantoni

Carissimi Players,

questo mese, dopo vari rinvii, che cominciavano pure a farci temere per il peggio, arriva finalmente nelle nostre console il nuovo capitolo di un classicissimo come Assassin's Creed che tra alti e bassi, capitoli memorabili e rivedibili, ha segnato senza dubbio la storia del gaming. Si pensi che il primo gioco uscì nel lontano 2007, ovvero 18 anni fa, addirittura per PS3.
Sembrano cose di altre generazioni.
Shadows approda in Giappone, una speranza dei vecchi fans che raccontiamo a dovere nel nostro approfondimento.
Gli ultimi annunci di questi giorni cominciano a popolare in degna maniera il periodo estivo: Doom, Metal Gear ed Elden Ring su tutti ma abbiamo avuto notizia di una certa cautela ad annunciare prodotti importanti nel periodo autunnale per il timore di andare in sovrapposizione con GTA VI che ormai sembra proprio imminente.
Chi ci ha "contuso" di novità è invece Wizards che in pochi giorni ha ufficializzato tre espansioni da aprile ad agosto sfoderando un Final Fantasy che, per negozi come i nostri, ha un appeal decisamente particolare.
L'espansione comprenderà tutti i sedici giochi principali dell'amata serie e i suoi personaggi, oggetti e momenti indimenticabili.
Tutto ciò, sempre per rimanere in tema di games, cominciando a far intravvedere qualcosa di quella che si preannuncia come una espansione epocale come Marvel's Spider Man.
Insomma, di annoiarsi proprio non se ne parla.
Buona lettura e alla prossima

EG

IN QUESTO NUMERO

04 FOCUS
La saga degli Assassini approda finalmente in Giappone

08 FUNKOMANIA
Serie tv, sport, musica, cartoni e anime che passione

12 REVIEW
Kingdom Come: Deliverance II

15 ULTIMATE TEAM
Goodbye Champions League

17 INSERTO
Poster del mese
Calendario uscite marzo

22 REVIEW
Sid Meier's Civilization 7

24 RETROGAMING
1992 Jim Power in Mutant Planet

26 ELECTRONICS
MSI MPG 272URX QD-OLED

28 MAGIC
Aetherdrift

32 SMART MANIA
iPhone 16e - Apple Intelligence alla portata di "tutti"

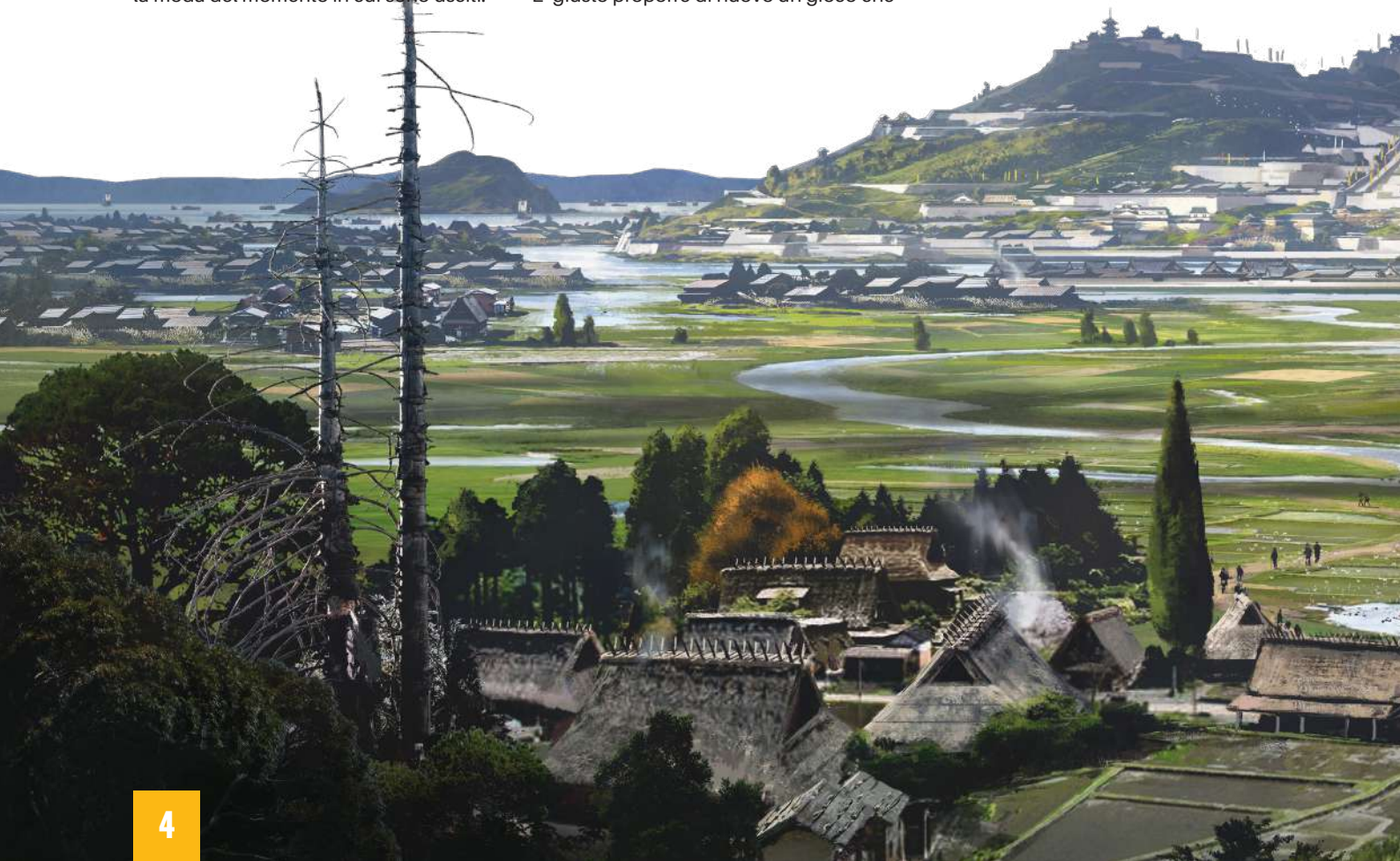
LA SAGA DEGLI ASSASSINI APPRODA FINALMENTE IN GIAPPON

Fin dal primissimo Assassin's Creed i fan hanno richiesto a gran voce di approdare nel Giap desiderio si realizza per la gioia dei players più "classici"

Se n'è parlato da sempre, dalla prima avventura di Altair passando per i vari Ezio, Connor, Edward fino ad arrivare al filone RPG che ha spaccato in due l'utenza, tra chi ha gradito la svolta ruolistica e più "libera" e chi invece voleva tornare all'azione classica della serie.
Noi siamo nel mezzo, non riusciamo ad identificarci in una delle due fazioni anzi, pensiamo che entrambi i filoni della saga abbiano degli elementi di spicco che ne hanno fatto fortuna e che rispecchiano il periodo di uscita.
Assassin's Creed di fatto non è mai stata una serie di nicchia o con la voglia di stravolgere il genere anzi, i due filoni della saga rappresentano perfettamente la moda del momento in cui sono usciti.

La scelta di Ubisoft ha portato degli ottimi risultati sul mercato, con i capitoli RPG che non hanno praticamente mai floppato e che dal punto di vista ludico risultano essere ben più ricchi e divertenti rispetto ai primi due capitoli della saga, che la gente tende ad idealizzare per nostalgia.
Se proprio vogliamo andare a trovare il pelo nell'uovo, Assassin's Creed Mirage è stato l'unico vero flop della saga proprio per quella voglia di proporre un mix tra il filone "classico" della serie e l'impronta GDR degli ultimi capitoli, vittima di una produzione sicuramente frettolosa nata ricordiamo come DLC di Valhalla e poi trasformato in gioco completo.
A questo punto però, è giusto proseguire su quella strada?
E' giusto proporre di nuovo un gioco che strizza l'occhio ad entrambi i filoni della saga e cerca di mixare gli elementi che ne hanno fatto successo?
Il tempo ce lo dirà perché ormai manca davvero poco all'arrivo di Assassin's Creed Shadows, il tanto atteso capitolo ambientato nel Giappone feudale che mira a creare l'esperienza di gioco definitiva per i fan della serie, cercando di accontentare entrambe le fazioni.

In Assassin's Creed Shadows facciamo la conoscenza di Naoe e Yasuke, due personaggi diametralmente opposti che guideranno la causa degli Assassini



E

ppone feudale e ora questo

durante il periodo di unificazione del Giappone da parte di Oda Nobunaga.

Yasuke è il personaggio che fin dalla sua presentazione ha fatto discutere gli ignoranti, che si sono chiesti cosa ci facesse un samurai di origine africane in Giappone nel periodo Sengoku ma di fatto, è un personaggio storico realmente esistito che Ubisoft ha sapientemente reso uno dei protagonisti del gioco.
Yasuke è stato la guardia del corpo di Alessandro Valignano, (continua)

(segue) un altro personaggio storico che conosceremo in Assassin's Creed Shadows, che durante il suo viaggio in Giappone incrociò il suo cammino con Oda Nobunaga, il primo imperatore unificatore del Giappone.
Nobunaga incontrò Yasuke e ne fu da subito impressionato per le sue capacità belliche e anche per il suo aspetto insolito per il tempo.
Nobunaga elevò Yasuke al rango di "Signore", gli regalò una katana e lo rese un samurai del suo esercito.
La storia di Yasuke è di fatto un'ottima base sul quale sviluppare le vicende di Assassin's Creed Shadows e la sua stazza, la sua abilità che gli scritti dell'epoca dicono fosse pari a 10 uomini lo rende il tank per la nostra avventura, l'opposto perfetto al personaggio di Naoe, la giovane figlia del jonin di Iga, la regione dei ninja.
Naoe viene fin dall'infanzia addestrata alle arti marziali e alle abilità degli shinobi, per poi scoprire in età adulta di essere stata preparata ad essere un Assassino come suo padre prima di lei, dal quale riceverà la tanto iconica lama celata.

In Assassin's Creed Shadows potremo liberamente cambiare da un personaggio all'altro come accadeva in Syndicate, in una co-op asincrona per quasi la totalità del gioco, escluse alcune missioni specifiche dove il gioco ci obbligherà ad uno dei due personaggi.

La differenza tra i due è abissale e ci porterà a scegliere con saggezza quale personaggio utilizzare per una determinata missioni.
Naoe è un personaggio veloce, molto abile nelle fasi stealth che sfrutta le ombre per nascondersi ed agire nell'ombra, come un vero Assassino.
La giovane assassina sarà particolarmente messa in difficoltà nei combattimenti a viso aperto, spingendo il giocatore a puntare un approccio stealth e ragionato e a sfruttare dei punti di vantaggio grazie alle grandi abilità di parkour di Naoe.
D'altra parte Yasuke è un tank puro, dotato di grande resistenza e forza fisica, che può fronteggiare tranquillamente gruppi di nemici e che si preoccupa poco di avere un approccio stealth.
Piuttosto la sua enorme stazza lo rende lento e poco prestato al parkour.

Ovviamente bisognerà valutare il bilanciamento di questi due approcci nel gioco finale, ma senza ombra di dubbio la diversità di gameplay saprà darci soddisfazioni con entrambi i protagonisti in Shadows, che in principio sembrano promettere davvero bene per scrittura e intreccio narrativo.
Se dal punto di vista del gameplay le valutazioni dovranno attendere il prodotto finale, una qualità che salta subito all'occhio dai trailer gameplay è l'enorme qualità grafica che Ubisoft ha messo in campo.
Il motore di gioco è sempre il proprietario Anvil che abbiamo visto nei precedenti giochi, ma l'upgrade sviluppato per AC Shadows è impressionante.
La qualità degli ambienti, delle texture dei materiali e soprattutto delle espressioni facciali è impressionante, mentre ancora dobbiamo vedere la tanto decantata progressione delle stagioni, che promette di cambiare radicalmente l'ambiente di gioco.
Rischiamo quindi di trovarci di fronte una realizzazione tecnica eccelsa come ai tempi di AC Unity? Speriamo di sì, di certo Assassin's Creed Shadows è attesissimo dai fan e dai curiosi, le premesse ci sono tutte e in cuor nostro speriamo che Ubisoft ci regali un gioco memorabile e soprattutto, un grande Assassin's Creed.

ASSASSIN'S CREED SHADOWS

DISPONIBILE DAL 20 MARZO

18+ www.pegi.info

PS5 XBOX SERIES X|S

© 2024 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. All other trade marks are of their respective owners.

UBISOFT

SERIE TV, SPORT, MUSICA, CARTONI E ANIME CHE PASSIONE

Per Eleonora è iniziato tutto con Frozen...

Dicci qualcosa di te, nome, età, provenienza...
Salve a tutti! Mi chiamo Eleonora, sono del '83 e vivo in provincia di Ancona.
Sono una nerd, appassionata di fumetti, di oggettistica da collezione ma soprattutto amo, anzi adoro, i pop.

Che lavoro fai per vivere? Anzi per acquistare pop...
Lavoro in un'impresa di pulizie da diversi anni.

Innanzitutto com'è nata la passione per i funko pop?
La mia passione per Funko è arrivata nel periodo nel quale ero in fissa con una serie televisiva, nel già lontano 2017, e da li a poco sono usciti i pop proprio di quel telefilm! Da quel momento in poi non sono più riuscita a non cercarli.

Da quanto tempo collezioni e quale è stato il tuo primo pop acquistato?
Ormai colleziono pop da quasi 8 anni ed il primo che ho acquistato è stato Elsa n°82 di Frozen.

Collezioni solo certe "famiglie" oppure acquisti tutto quello che ti piace?
Faccio acquisti mirati... serie tv, sport, musica, cartoni e anime che m'interessano realmente.
Capita anche l'acquisto d'impulso se trovo qualcosa che mi ispira ma succede molto molto raramente.

Sai dirci quanti pop contiene la tua collezione? E quale di questi è quello a cui tieni di più?
Ho perso il conto devo essere sincera... ero rimasta a 250 pop, ma ora sono aumentati...
Tengo molto al funko della Disney, Tinker Bell n 719 edizione limitata, un grande regalo di mio padre.

Funko

POP!

SMALLVILLE

COMING SOON

Funko

POP!

ARCANE

LEAGUE OF LEGENDS

COMING SOON

raccontaci anche tu della tua collezione, dei tuoi desideri e delle tue passioni! mandaci le tue foto scrivici sul sito ongame-network.it oppure sui social

Invece quale è il più raro e costoso che possiedi? Lo venderesti mai per un'offerta irrinunciabile?
Credo che il pop più raro sia Holly Golightly di colazione da Tiffany, e non lo venderei per nulla al mondo...

C'è un pop che hai cercato per tantissimo tempo prima di trovarlo? E invece quale ancora stai cercando?
Ho cercato moltissimo la versione chase (Glow in the dark) di Starlight di "The Boys", ora illumina la mia intera collezione!
Sto invece ancora cercando i pop di Orphan black... Cosima e Sarah.

Un pop che non esiste ma vorresti fosse prodotto?
Mi piacerebbe molto vedere realizzati Lupin e holly e benji,-ma soprattutto Denver il dinosauro, sarebbe il mio sogno.

Hai qualcosa da rimproverare a Funko?
Cosa ho da rimproverare a Funko? beh le date d'uscita senz'altro... poco puntuali.

E infine, collezioni anche altro oltre i pop?
Piccoli gadget di serie e anime, soprattutto tazze... adoro scegliere ogni mattina la tazza del giorno in base al mio umore.

Ringraziamo Eleonora per il tempo che ci ha dedicato e arrivederci alla prossima collezione.

BEST SELLERS

i più venduti del mese

TOP 10

1°
Bitty POP: Mistery Disney Princess

2°
Pokemon 1030 Gengar

3° **One Piece 1262 Armored Luffy W\chase**

4° **One Piece 1496 Roronoa Zoro Nothing Happened**

5°
Bitty Bots: Marvel- Hulkbuster

6°
Keychain: Spider-Man 2 VideoGame

7°
Dragon Ball 1780 Goku (Kame)

8°
Marvel: Deadpool & Woverine 1401 Dogpo

9°
One Piece Luffy Gear 5

10°
Pirates of the Caribbean 1482 Jack Sparrow

LA CONSACRAZIONE NEL MONDO D

Sono passati ben 7 anni dall'uscita del primo entusiasmante capitolo che ci ha catapultato

Boemia medioevale, un periodo ricco di tumulti e giochi di potere dove facciamo la conosce

L'avventura narrata nel primo Kingdom Come Deliverance ci ha visto passare dal semplice figlio e apprendista di un fabbro al diventare consigliere e infiltrato tra le file nemiche per Sir Ratzig, uno dei fedeli al Re Venceslao che combatte contro l'invasione ungherese di Sigismondo. La trama del primo capitolo ci ha lasciato alle porte di una nuova avventura, mirata alla riconquista della Boemia da parte dei nobili fedeli a Venceslao e alla guida di un Henry alla quale il destino ha donato una nuova vita, ricca di avventure e da uno stampo decisamente più nobile rispetto a quella che lo aspettava nello sperduto paese di Skalica.

Kingdom Come Deliverance 2 si propone come sequel diretto del primo capitolo, con la narrazione che ci porterà ad attraversare due regioni inedite della Boemia medioevale.

L'intreccio messo in piedi da Warhorse Studios si apre con il nostro Henry e l'amico Hans Capon in missione per conto del Re, con l'obiettivo di consegnare un messaggio al capo di un feudo nemico in cerca di un'alleanza. Se ad un primo impatto sembra che il nostro Henry abbia trovato la pace e mantenuto lo status di vita che ci eravamo guadagnati nel primo capitolo, una serie di sfortunati eventi lo porterà di nuovo a doversi riconquistare la vita lontano da casa.
Un attacco da parte dei briganti lascerà Henry spoglio di armatura, sporco e solo, in un mondo che abbiamo imparato fa molto caso alle apparenze.
Dopo la prima fase introduttiva dove Kingdom Come Deliverance 2 ci da una rinfrescata delle meccaniche basilari del gioco, la nostra avventura inizia in una regione lontana da casa, dove dovremo

EI GDR PURI!

nella storia della

enza di Henry di Skalica.

titolo	KINGDOM COME: DELIVERANCE II
day one	4 FEBBRAIO
console	PS5 XBOX
genere	ACTION RPG
sviluppo	WARHORSE
publisher	DEEP SILVER

riconquistare la nostra reputazione e nel mentre, portare a termine la missione.
Il gioco ci proporrà da subito delle missioni dal quale partire, che ci porteranno a conoscere l'area e come di consueto per la serie, ad immergersi in un mondo di gioco ricco di attività, possibilità e di vita, dalla quale saremo letteralmente stregati fin dalle prime ore.
La bellezza di Kingdom Come Deliverance 2 come lo era per il suo predecessore, è la capacità di farci sentire all'interno di un mondo vivo, con i suoi costumi, segreti e un sistema di reputazione e azione/reazione che funziona egregiamente. Rubare un pezzo di pane e farsi scoprire dal proprietario, allerterà le guardie cittadine che ci intimeranno di arrenderci per pagare dazio alla gogna per un paio di giorni, oppure potremmo affrontarle con il rischio di farci massacrare e diventare poi un fuorilegge, mal visto e indesiderato dai popolani del villagio, fino ad arrivare ad essere ricercato per tutta la Boemia. La nostra reputazione sarà influenzata in maniera attiva e come nella realtà, tenderà a scendere molto velocemente quando commettiamo dei crimini e salirà molto lentamente attraverso il lavoro e le buone azioni.

La costruzione del mondo di gioco è, come per il primo capitolo, la punta di diamante del gioco che da sola vale il prezzo del biglietto.

Kingdom Come Deliverance 2 migliora ogni cosa fatta dal suo predecessore, presentandosi come un prodotto nettamente più rifinito, ricco di dettagli e dal punto di vista ludico più divertente, fluido e funzionale. Una delle grandi critiche mosse al primo capitolo era proprio l'imprecisione e macchinosità del gameplay, includendo non solo il sistema di combattimento, ma anche il movimento a cavallo e a piedi, i menù e una lentezza generale che gravava sul gameplay.
In questo secondo capitolo possiamo finalmente dimenticarci tutti questi difetti in quanto gli sviluppatori hanno fatto un lavoro davvero eccelso.
A partire dal sistema di combattimento che nonostante continui a voler replicare in maniera fedele l'arte della scherma, lo fa in una maniera più pulita, fluida e semplice da padroneggiare, con una diminuzione delle direzioni dal quale attaccare e difendersi e con un sistema di parata e contrattacco che semplifica molto gli scontri, rendendoli più fruibili e divertenti.
Anche le armi a distanza sono state migliorate di netto, risultando più maneggevoli e precise nella mira. Le migliorie riguardano anche la navigazione a cavallo e un nuovo pacchetto di animazioni che rende i movimenti di Henry realistici e precisi.
I combattimenti come sappiamo saranno il pane quotidiano per Herny ma alcune battaglie sarà meglio combatterle con le parole e la diplomazia, che svolge un ruolo fondamentale in Kingdom Come Deliverance 2 fin dalle primissime ore di gioco.

Nonostante la trama sia abbastanza lineare, le diverse possibilità di approccio che ci vengono offerte rendono l'intreccio narrativo un groviglio di strade diverse che portano tutte alla stessa destinazione, ma che rendono il viaggio sempre nuovo ed entusiasmante, lasciando le redini in mano al giocatore per quasi tutte le 100 ore di gioco che ci sono volute per completare la storia principale.
Come di consueto la progressione non è affidata ai soliti punti esperienza e ai livelli, bensì alla vera esperienza che si guadagna facendo quell'azione, all'allenamento con i vari maestri di spada sparsi per la mappa o alla lettura di qualche manuale specifico che anche in questo caso richiede del tempo.
Far crescere Henry sarà un processo lungo e necessario, che ci porterà di conseguenza a ponderare le nostre azioni soprattutto nelle prime fasi di gioco.
A completare l'opera di Warhorse Studios ci pensa un comparto tecnico egregio, che fa del Cry Engine il suo cuore pulsante, regalandoci un'esperienza grafica a tratti fotorealistica che marca ulteriormente un passo in avanti rispetto al primo capitolo.

PS5.

NUOVA COLLEZIONE

MIDNIGHT BLACK

Cuffie Wireless PULSE Elite™
PlayStation Portal™ Remote Player
Controller Wireless DualSense Edge®
Auricolari Wireless PULSE Explore™

*Tutti gli accessori della collezione Midnight Black sono venduti separatamente.
Contenuto su schermo simulato.
"PlayStation Family Mark", "PlayStation", "PS5 Logo" and "Play Has No Limits" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "DUAL" is a registered trademark of Sony Corporation.*

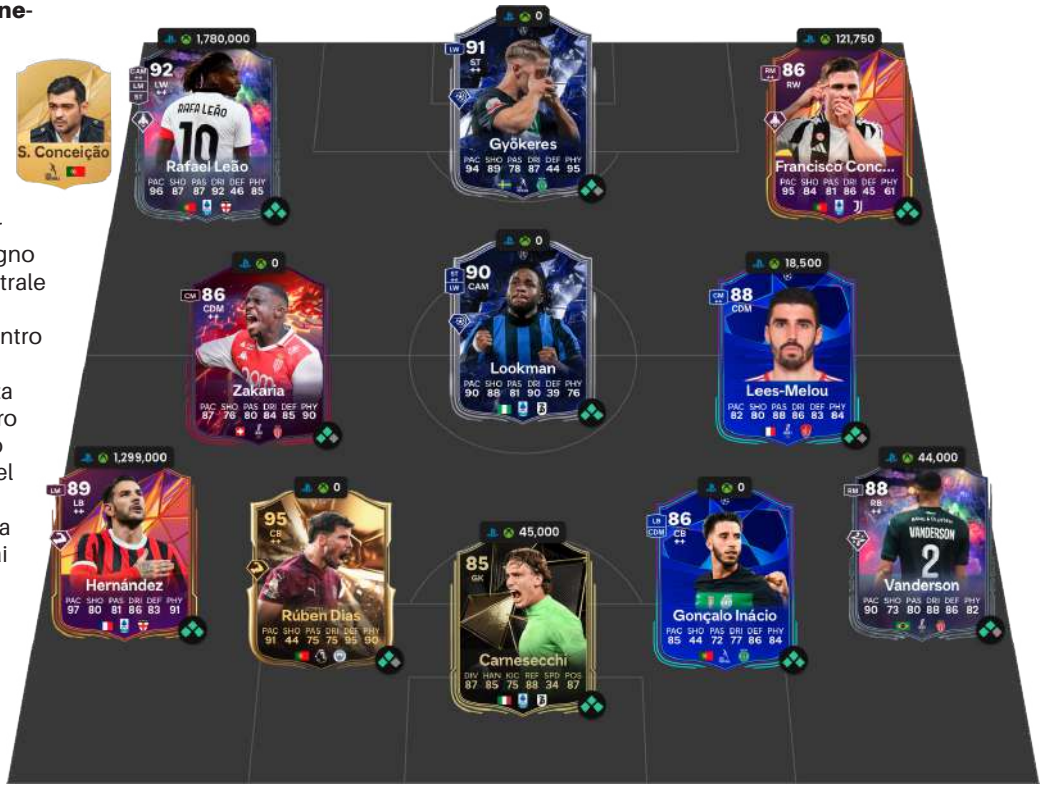
PLAY
HAS NO LIMITS.

GOOBYE CHAMPIONS LEAGUE

L'eliminazione di tutte le squadre italiane impegnate nei play off è il tema delle scelte di questa formazione che però ha una sua logica

Eccoci ritrovati su queste pagine, pronti a proporvi, dopo un undici altamente competitivo, un'altra delle nostre tanto amate squadre a tema, da poter personalizzare come preferite.
Stavolta il filo conduttore è rappresentato dai playoff di Champions League, i quali hanno visto cadere tanti nomi e volti illustri, che andremo a recuperare nel comporre la nostra squadra formata esclusivamente da calciatori di squadre che non hanno superato il primo turno a eliminazione diretta.
Nel nostro 4-2-1-3, modulo sempre più utilizzato, in porta schieriamo **Carnesecchi**, assente all'andata contro il Club Brugge per infortunio, comunque tra i migliori portieri visti in Serie A in questa stagione.
Ben più sottotono, fin qui, è stata l'annata di **Ruben Dias**, come quella di tutto il Manchester City, al quale abbiniamo il compagno di nazionale **Gonçalo Inacio**, centrale dello Sporting.
Sull'out di sinistra c'è l'uomo al centro di tutte le polemiche, quel **Theo Hernandez** che ha sulla coscienza l'improvvido rosso rimediato contro il Feyenoord, mentre dall'altro lato giostra il brasiliano **Vanderson** del Monaco.
Tutta Ligue 1 per la nostra cerniera centrale: assieme a **Zakaria**, ormai capitano e riferimento imprescindibile in casa monegasca, ecco **Less-Melou**, rientrato nei ranghi dopo una stagione 2023/24 da urlo. Tre quarti del nostro diamante offensivo provengono dalla Serie A: al talento incostante di **Rafa Leao** abbiniamo le accelerazioni del connazionale **Chico Conceiçao**, tra i più positivi della Juve in Europa, mentre al centro c'è **Ademola Lookman**, al quale potete assegnare il ruolo di Half Winger se volete vederlo allargarsi, o ancora meglio quello di Shadow Striker, per permettergli di giostrare nei mezzi spazi alle spalle della punta.
La punta in questione è **Victor Gyokeres**, già autore di 35 gol in tutte le competizioni, ma i cui infortuni sono pesati terribilmente sulla doppia sfida con il Borussia Dortmund.
Buon divertimento con questo undici in cerca di redenzione, ci leggiamo il mese prossimo!

rating	89	pac	90	pas	80	def	69
chemistry	28/33	sho	74	dri	85	phy	83



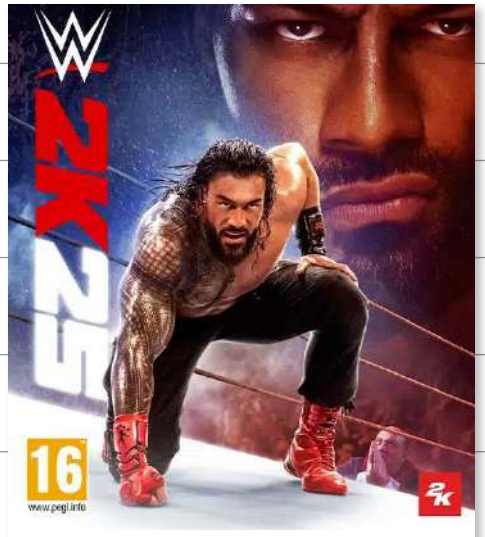
LEGO
SPEED CHAMPIONS
Formula 1.
10+
77250
MoneyGram Haas F1® Team VF-24
242 pcs/pzs
10+
77249
Williams Racing FW46
263 pcs/pzs
10+
77245
Aston Martin Aramco F1® AMR24
10+
77244
Mercedes-AMG PETRONAS F1 Team W15 E Performance
267 pcs/pzs
18+ | 77243 | 251 pcs/pzs
10+
77242
Ferrari SF-24
275 pcs/pzs
STARTING SOON

PLAYERS
CALENDARIO USCITE

04 PS5

06 PS5

06 PS5 - PS4 - XBOX - NSW



14 PS5 - PS4 - XBOX

14 PS5 - PS4 - XBOX - NSW

PLAYERS

16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

21 PS5 - PS4 - XBOX - NSW

21 PS5 - PS4 - XBOX

25 PS5 - XBOX

25 NSW

27 PS5 - XBOX

27 PS5 - PS4 - XBOX

20 NSW

20 PS5 - XBOX

MARZO

Disney

LORCANA

TRADING CARD GAME

L'ISOLA DI ARCHAZIA

Benvenuti sull'Isola di Archazia, dove abbondano gli animali domestici!
Al di là del cast di teneri animaletti, si nasconde un antico segreto che aspetta solo di essere scoperto...

In arrivo il 21 marzo

© Disney
Operato da Ravensburger, un licenziatario ufficiale di Disney.

Ravensburger

GRANDE RITORNO DI UN CLASSICO

Dopo anni di attesa, Sid Meier's Civilization 7 è finalmente arrivato, portando con sé una se

Firaxis ha deciso di semplificare molte meccaniche della serie, cercando di creare un'esperienza più snella e immediata, pur mantenendo l'essenza strategica che ha reso il franchise un punto di riferimento per il genere 4X.
L'obiettivo era chiaro: rendere Civilization più intuitivo e adatto a un pubblico più ampio, grazie a un'interfaccia più pulita, meno micromanagement e un flusso di gioco più veloce.
Tuttavia, questa semplificazione ha un costo, e mentre alcuni aspetti brillano per la loro innovazione, altri potrebbero lasciare i veterani della serie con un po' di nostalgia per le complessità del passato.
Sin dalle prime ore di gioco, è evidente come Civ 7 voglia offrire un'esperienza più accessibile.
L'interfaccia è stata ridisegnata per ridurre al minimo la necessità di navigare tra menu complessi, rendendo il gioco più fluido e meno dispersivo.
Ogni edificio è ora visibile sulla mappa, creando un colpo d'occhio spettacolare sulle città in crescita.
Tuttavia, la mancanza di tooltip dettagliati obbliga i giocatori a consultare frequentemente la Civilopedia per comprendere appieno gli effetti di ogni costruzione. L'organizzazione degli specialisti all'interno della città è stata resa meno immediata: non è possibile vedere dove sono collocati a meno che il gioco non richieda di piazzarne uno nuovo.
Queste scelte di design, se da un lato rendono il gioco più snello, dall'altro possono risultare frustranti per chi ama avere sempre tutto sotto controllo.

La semplificazione di Civ 7 rende l'esperienza più fluida e accessibile, ma alcuni elementi di gestione avanzata sono stati ridotti molto, lasciando meno spazio alla personalizzazione della propria strategia.

Anche le opzioni di personalizzazione del mondo di gioco sono state ridotte rispetto ai capitoli precedenti.
Le dimensioni delle mappe sono solo tre, mentre le tipologie di territorio sono sei, ma senza una spiegazione chiara sulle differenze tra di esse. Elementi come l'età del mondo, la quantità di pioggia o il livello del mare, che in Civ 6 permettevano di creare scenari unici, sono stati completamente rimossi, limitando la varietà delle partite.
Uno dei cambiamenti più significativi riguarda la suddivisione del gioco in tre grandi ere, ognuna con meccaniche e condizioni di vittoria proprie. Questa nuova struttura sostituisce il classico sistema di avanzamento tecnologico graduale con tre periodi ben definiti, in cui ogni civiltà può cambiare cultura e adattare il proprio stile di gioco.
L'idea di poter modificare la propria civiltà nel corso del tempo, prendendo spunto da quanto visto in Humankind, è una ventata d'aria fresca per il gameplay. Questo sistema permette di passare da una strategia militare a una culturale o economica senza compromettere l'intera partita, offrendo un'interessante flessibilità tattica.

La possibilità di cambiare cultura in ogni era rende ogni partita più dinamica, permettendo di adattare la propria strategia in base alle circostanze aggiungendo varietà e stimoli a esplorare diversi stili di gioco.

Tuttavia, la suddivisione in sole tre ere storiche crea alcuni problemi di equilibrio. L'Era dell'Esplorazione, che copre un arco temporale enorme, dal crollo dell'Impero Romano alla Rivoluzione Industriale, appare troppo ampia e poco coerente. Inoltre, il gioco si ferma sostanzialmente agli anni '50, escludendo completamente tecnologie moderne come computer e satelliti.
Questo rappresenta un passo indietro rispetto a Civ 6, dove il traguardo della vittoria scientifica era la colonizzazione di un esopianeta. Uno degli aspetti più riusciti di Civilization 7 è il nuovo sistema militare. La gestione delle unità è stata ottimizzata grazie ai comandanti d'armata, che consentono di spostare più unità contemporaneamente e poi schierarle sul campo di battaglia.
Questo sistema rappresenta un ottimo compromesso tra lo "stack of doom" di

DEL 4X

rie di cambiamenti che puntano a rendere il gioco più accessibile e moderno.

titolo
SID MEIER'S CIVILIZATION 7

day one
11 FEBBRAIO

console
PS5 - XBOX - NSW

genere
STRATEGIA

sviluppo
FIRAXIS

publisher
2K GAMES

Civ 4 e l'unità singola per esagono introdotta in Civ 5, rendendo le battaglie più dinamiche e meno caotiche.
L'intelligenza artificiale, tuttavia, resta uno dei punti deboli della serie. Gli avversari controllati dal computer raramente rappresentano una vera minaccia tattica, a meno che non siano in schiacciante superiorità numerica.
Questo significa che i giocatori più esperti possono sfruttare il terreno e le priorità di fuoco per vincere anche contro forze molto più grandi.
La diplomazia, invece, è stata migliorata grazie all'introduzione di Influence, una risorsa che può essere spesa per manipolare gli equilibri geopolitici.
Questo sistema introduce finalmente una risposta credibile alle dichiarazioni di guerra improvvise, dando ai giocatori più strumenti per gestire i rapporti diplomatici e difendere i propri interessi.

Graficamente è il capitolo più bello della serie, le città sono dettagliate e ricche di elementi distintivi, mentre le unità e le meraviglie del mondo sono state ricreate con una cura impressionante.

Anche le città-stato ricevono un notevole miglioramento, con diorami 3D unici per ogni cultura e dettagli specifici per ogni civiltà minore presente nel gioco. Anche il comparto sonoro è eccellente.
Christopher Tin torna a firmare la colonna sonora con "Live Gloriously", un brano epico con testi in greco antico tratti dall'Iliade. Gli effetti sonori sono puliti e soddisfacenti, e la voce narrante di Gwendoline Christie dona un tono solenne e immersivo all'esperienza. Tuttavia, alcuni elementi stilistici potrebbero non piacere a tutti. L'effetto visivo delle terre inesplorate, ad esempio, ha un look da gioco da tavolo che potrebbe non essere apprezzato dai puristi della serie. Inoltre, la grafica delle montagne appare un po' artificiale, più simile a un modellino scolastico che a una vera catena montuosa.
Sid Meier's Civilization 7 è un capitolo ambizioso che prova a modernizzare il franchise, rendendolo più accessibile e snello senza tradire le sue radici strategiche. Il sistema delle ere, la diplomazia migliorata e il rinnovato sistema militare rappresentano passi avanti importanti, mentre alcune semplificazioni nell'interfaccia e nella personalizzazione della partita potrebbero lasciare perplessi i veterani della serie. Nonostante alcuni compromessi, Civ 7 rimane un'esperienza coinvolgente, con una direzione artistica curata e un comparto sonoro eccellente. Come sempre, il gioco avrà bisogno di espansioni per raggiungere il suo massimo potenziale, ma la base di partenza è solida e promettente. Se amate la serie e volete provare un approccio più snello, Civilization 7 saprà regalarvi molte notti insonni alla ricerca del "solo un altro turno". Se invece cercaste un'esperienza più profonda e personalizzabile, potreste sentire la mancanza delle opzioni dei capitoli precedenti.

UN TRIP VISIVO TRA PLATFORM, LASER E PROSPETTIVE IMPOSSIBILI

anno **1992**

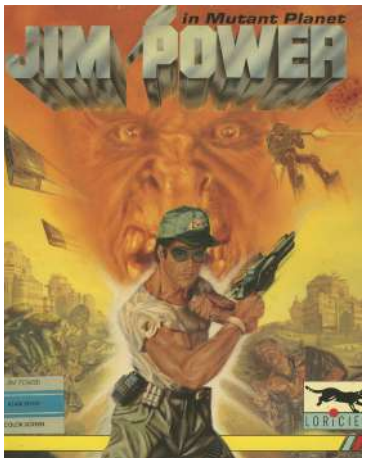
titolo
JIM POWER IN MUTANT PLANET

console
AMIGA

genere
PLATFORM / RUN 'N GUN

sviluppo
LORICIEL

publisher
DIGITAL CONCEPT



Negli anni '90, il mercato dei platform d'azione era una giungla dove solo i titoli più originali riuscivano a lasciare il segno. Se da un lato avevamo icone come Turrican e Shadow of the Beast, dall'altro spuntavano titoli che cercavano disperatamente di stupire il giocatore con trovate stilistiche e gameplay fuori dagli schemi. È proprio qui che si colloca Jim Power in Mutant Planet, un titolo per Amiga del 1992 che, nel bene e nel male, si è distinto per la sua incredibile direzione artistica e il suo livello di difficoltà proibitivo.

Nonostante non abbia mai raggiunto lo status di classico assoluto, Jim Power è un titolo che merita di essere riscoperto, se non altro per l'incredibile esperienza visiva e sonora che offre.

La trama di Jim Power è quanto di più classico si possa immaginare per un action-platform: il protagonista, il coraggioso Jim Power, viene inviato sul pianeta Mutant Planet per salvare la figlia del presidente, rapita dal malvagio demone Vulkhor.

Naturalmente, il tutto è solo un pretesto per catapultare il giocatore in un inferno di livelli brulicanti di nemici, trappole e piattaforme da affrontare con riflessi pronti e un'ottima memoria muscolare.

Ma Jim Power non è un semplice platform d'azione: si tratta di un mix di generi che alterna sezioni run 'n gun a fasi platform ultra-precise, per poi lanciarsi in livelli in stile shoot 'em up. Il tutto condito da una grafica che sembra uscita direttamente da un trip allucinogeno.

Se Jim Power fosse stato un normale run 'n gun, probabilmente sarebbe passato inosservato tra le decine di titoli simili dell'epoca. Ma questo gioco fa di tutto per farsi ricordare. I livelli sono un mix letale tra platform e sparatutto, dove ogni passo deve essere calcolato al millimetro. Non c'è un attimo di respiro: nemici ovunque, ostacoli che si muovono in maniera imprevedibile e un level design che non perdona errori. Ogni livello è un'esplosione di dettagli, con fondali iper-colorati, animazioni fluide e un effetto di parallasse così marcato da farti dubitare della tua percezione dello spazio. Ma la vera sorpresa arriva quando Jim Power cambia improvvisamente pelle e diventa uno shoot 'em up a scorrimento orizzontale.

All'improvviso, il nostro eroe si equipaggia con un jetpack e una tuta spaziale e si ritrova in una battaglia aerea frenetica, dove la schermata si riempie di proiettili e nemici in puro stile R-Type. Queste sezioni non solo spezzano il ritmo della modalità platform, ma aumentano la sensazione di varietà e imprevedibilità del gioco.
Se c'è un aspetto che rende Jim Power immediatamente riconoscibile, è senza dubbio la sua grafica. Il gioco sfrutta effetti visivi che spingono al massimo l'Amiga, con un utilizzo aggressivo del parallasse e una palette di colori così satura da sembrare quasi tridimensionale.
L'effetto è straniante e, a tratti, quasi disturbante: il senso di profondità è talmente esagerato che alcuni giocatori dell'epoca hanno raccontato di aver provato una sorta di "motion sickness" giocando per troppo tempo. La colonna sonora, composta dal mitico Chris Hülsbeck (Turrican, Giana Sisters), è un altro punto di forza del gioco.
I brani elettronici pompano adrenalina a ogni livello, con melodie che si imprimono nella mente e trasformano ogni livello in un vero spettacolo audiovisivo.
Se c'è un aspetto di Jim Power che mette alla prova anche i giocatori più esperti, è senza dubbio la difficoltà.
Il gioco non concede margini di errore: nemici che spuntano da ogni angolo, ostacoli mortali e sezioni platform che richiedono salti millimetrici.
Ogni livello è una lotta per la sopravvivenza, e anche il più piccolo sbaglio può costare caro.
L'altro grande limite è la sensazione di "sovraccarico visivo".
Se da un lato la grafica è spettacolare, dall'altro l'eccesso di dettagli può confondere, rendendo difficile distinguere gli elementi di sfondo dai pericoli reali. Piccola chicca, dopo il debutto su Amiga, Jim Power venne convertito su altre piattaforme, tra cui DOS, SNES e persino un'inedita versione per Mega Drive che rimase nel limbo per anni prima di essere riscoperta dai collezionisti.
Ogni versione aveva differenze estetiche e di gameplay, rendendole quasi giochi diversi tra loro. Insomma, Jim Power in Mutant Planet è un gioco che non si dimentica facilmente. Con il suo mix di platform, sparatutto e sezioni a visuale dall'alto, il titolo di Digital Concept riesce a sorprendere e confondere allo stesso tempo. La sua estetica psichedelica, la colonna sonora da urlo e il level design brutale lo rendono un titolo da provare almeno una volta, se non altro per dire di aver vissuto uno dei trip visivi più assurdi della storia dell'Amiga.
Se siete alla ricerca di un'esperienza fuori dagli schemi, Jim Power è il titolo che fa per voi. Ma preparatevi: sarà un viaggio tanto spettacolare quanto punitivo!

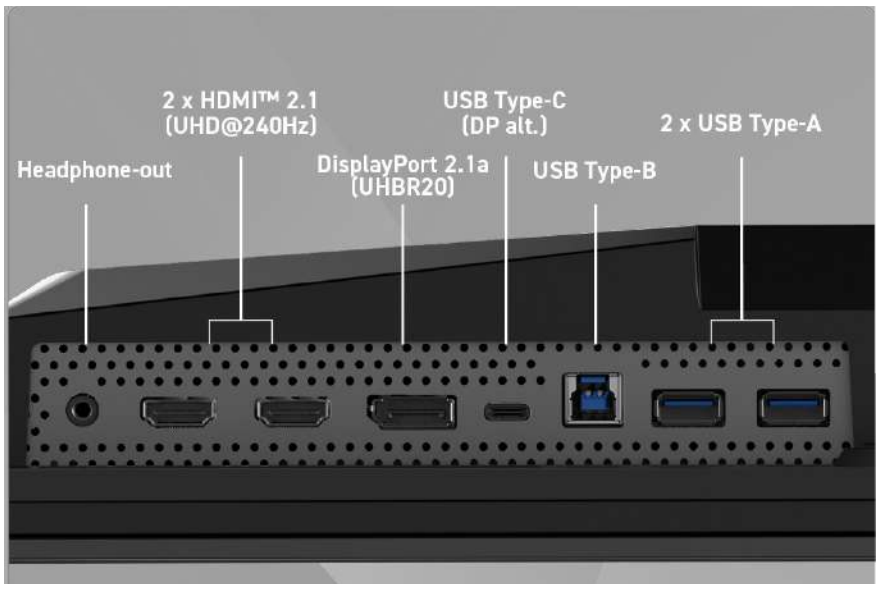
MSI MPG 272URX QD-OLED

Prestazioni superiori e comfort ottimale in 4K

Con un pannello QD-OLED QHD da 26,5 pollici, una risoluzione 4K, una frequenza di aggiornamento di 240 Hz e un supporto girevole regolabile in altezza, questo schermo MSI ti offre la qualità d'immagine, la fluidità e il comfort di cui hai bisogno!
Per offrirti immagini incredibilmente realistiche e prevenire la sfocatura del movimento, è conforme agli standard ClearMR 13000 e DisplayHDR True Black 400 dell'organizzazione A.
Inoltre, per gli appassionati di videogiochi su console, l'MPG 272URX QD-OLED offre porte HDMI 2.1 con una larghezza di banda di 48 Gb/s, il supporto per una frequenza di 120 Hz e le funzioni VRR e M.

Pannello QD-OLED 4K 240 Hz

Uno strato di emissione di luce blu lavora insieme a un innovativo strato di punti quantici per offrire un'eccellente riproduzione dei colori e tonalità di nero più profonde e precise.
I tempi di risposta sono di soli 0,03 ms e garantiscono un'esperienza di gioco incredibile. Con questo schermo QD-OLED, preparati a riscoprire il piacere del gioco!
Queste caratteristiche ti saranno di grande aiuto se sei un appassionato di giochi veloci come fps, combattimenti, corse, strategia in tempo reale o sport.
Infatti, tutti questi tipi di giochi richiedono movimenti precisi e veloci, nonché una frequenza di aggiornamento e un tempo di risposta ultrarapidi per assicurarti di arrivare in cima alla classifica.



ClearMR 13000 e HDR True Black 400

VESLa certificazione ClearMR, definita da A, è una nuova certificazione per le prestazioni in termini di nitidezza delle immagini in movimento.
Lo schermo QD-OLED MPG 272URX ha superato a pieni voti gli impegnativi test e ha ottenuto la certificazione ClearMR 13000. La gamma CMR rappresenta i livelli di sfocatura basati sul rapporto tra pixel chiari e pixel sfocati. A differenza dei pannelli LCD standard, il pannello QD-OLED è in grado di controllare ogni pixel in modo indipendente, offrendo toni di nero più intensi senza che la retroilluminazione si sposti, un problema che si verifica spesso con i pannelli LCD.
VESLo schermo MPG 272URX QD-OLED offre un elevato rapporto di contrasto ed è certificato A DisplayHDR True Black 400. Grazie al controllo indipendente dei pixel, lo schermo MPG 272URX QD-OLED offre un contrasto migliore e una migliore visualizzazione dei colori.

MSI OLED CARE 2.0

MSI si prende cura del tuo schermo OLED con l'esclusiva tecnologia OLED Care 2.0. MSI OLED CARE 2.0 ottimizza la protezione del pannello OLED e riduce il rischio di danni durante l'uso prolungato.
Il design senza ventola consente una dissipazione del calore efficiente e silenziosa, prolungando ulteriormente la durata degli innovativi display QD-OLED.
MSI OLED CARE 2.0 offre tre funzioni avanzate per raggiungere questo obiettivo: spostamento dei pixel, protezione del pannello e rilevamento delle immagini statiche.

Connettività completa

Per garantire un'ampia compatibilità, il monitor QD-OLED MSI MPG 272URX è dotato di connettori DisplayPort, HDMI e USB-C.
Inoltre, la porta USB Type-C ti permette di ricaricare le tue periferiche (fino a 98 watt) e di supportare il segnale video grazie alla funzione DisplayPort Alt Mode.
Collegando il display al PC con il cavo USB in dotazione, puoi sfruttare più porte USB per collegare tutte le tue periferiche e regolare facilmente le impostazioni del display con il mouse.
La connettività DisplayPort 2.1a (UHBR20) migliora la stabilità, la qualità e la compatibilità con l'hardware futuro, aumentando la larghezza di banda a canale singolo da 8,1 Gbit/s a 20 Gbit/s e raggiungendo un totale di 80 Gbit/s, 2,5 volte superiore a quella di DisplayPort 1.4a. DisplayPort 2.1a (UHBR20) soddisfa la richiesta di frequenze di aggiornamento elevate ad alta risoluzione, supportando direttamente il 4K a 240 Hz senza DSC e abilitando DSR e DLDSR.

Caratteristiche principali:
Pannello QD-OLED da 26,5 pollici con risoluzione 4K
Tempo di risposta in scala di grigi di soli 0,03 ms e frequenza di aggiornamento di 240 Hz
QD Premium Color per garantire colori conformi agli standard di mercato, con Delta E≤2
VESUno standard DisplayHDR True Black 400 per immagini HDR mozzafiato
App Gaming Intelligence per impostare facilmente i tuoi giochi
MSI OLED Care 2.0 per ridurre il rischio di bruciare il pannello OLED
Modulo KVM per controllare più dispositivi tramite tastiera, mouse e schermo
Mystic Light per personalizzare l'aspetto del tuo schermo
Modalità console con porta HDMI 2.1 e larghezza di banda totale di 48 Gb/s
Connettore DisplayPort 2.1a (UHBR20)
Supporto ergonomico girevole e regolabile in altezza di 110 mm

AETHERDRIFT

La nuova espansione accende i motori, una gara automobilistica che si svolge su tre piani del multiverso

Composta da 291 carte, l'espansione ci mostra una gara automobilistica che si svolge su tre piani del multiverso. Sono presenti meccaniche e abilità già presenti in passato, come: i "Veicoli", le "Cavalcature" (con le abilità annesse), "Ciclo", "Affinità", "Imbalsamare" e "Stremare".

Tra le abilità inedite sono presenti:

"Accendere i Motori!" e "Massima Velocità": le magie con questa abilità permettono di guadagnare velocità la prima volta che si infligge danno da combattimento agli avversari, appena si arriva al numero quattro si applicano degli effetti aggiuntivi;
"Esaurire": abilità tappata dei permanenti che può essere usata solo una volta a partita.

Fatte le dovute premesse, diamo spazio alle migliori carte dell'espansione

Iniziando con le terre abbiamo tantissimi cicli interessanti: le **"Piste"** (terre comuni con la massima velocità aggiungono abilità utili), le **"Strade"** (terre non comuni con effetti aggiuntivi se si possiedono cavalcature o veicoli) e le **"Counter-clockwise"** dei colori avversari (si conclude il ciclo iniziato da Duskmourn, sono obbligatorie in competitivo);

Serpe Meccanivora: ottima ristampa per lo Standard, viene molto giocata negli Affinity di Pauper;
Viandante Saldarapido: molto utile in Commander per lanciare con facilità gli artefatti;
Festeggiamenti Iniziali: utile nei Madness Aggro per generare vantaggi di sorta;
Perforamagie: un classico dei counter, ristampa sempre utile;
Mako Saccheggiatore: forse la migliore creatura delle non comuni, eccezionale nei Madness per infliggere danni costanti e rapidi. Diventerà un cult nell'archetipo;
Capitano di Nuvolapice: buon lord per cavalcature e veicoli;
Adrenalinomane: molto utile nelle side

di Standard, specialmente contro counter e removal, all'occasione si potenzia;
Emergere dai Rottami: interessante in Standard e Commander per riprendere più permanenti dal cimitero;
Coordinatore di Nuvolapice: buon generatore di pedine per gli archetipi cavalcatura o veicolo;
Viaggio Verso Casa: interessante negli Artifact di Standard per pescare;
Unità d'Intercettazione: buon counter aggressivo per i Blue Deck dello Standard;
Orrore Sanguinario: un ristampa eccezionale per l'attuale Standard, recuperatela assolutamente;
Piano Inarrestabile: una delle carte più potenti dell'espansione, permette di generare ondate di combo. Da recuperare;
Affidarsi alla Fortuna: la versione alternativa e rossa di Arena di Phyrexia, tornerà utile in più formati;
Su di Giri: una finale per gli Aggro del prossimo Standard;
Energumeno dello Squadrone Urlante: buon generatore di vantaggi per gli archetipi Goblin;
Mascotte del Distretto: interessante per distruggere incantesimi ed artefatti, tornerà molto utile negli Hardened Scales;
Scagliatela d'Élite: buon corpo, ma ancora meglio è la sua abilità di ciclo che non è facilmente neutralizzabile;
Daretti, Ingegnere Balistico: molto utile in Commander per generare combo con gli artefatti;
Carro Armato di Gastal: interessante perché può rianimarsi facilmente, torna utile nei Madness e nei Sacrifice;
Rivalisaurus Rex: molto utile negli Aggro per proteggere le proprie creature, è anche un ottimo bestione;
Carro Giramondo del Passo Pesante: interessante in Commander per acquisire terre;
Fuga Esplosiva: ottimo mass removal per i Boros Controll e simili, da giocare assolutamente;
Tamponamento Spettacolare: altro buon mass removal per lo Standard e il Commander;
Trappola Pericolosa: ottimo removal, diventerà un cult per gli Aggro e simili;
Destriero Solare Protettore: interessante per mettere in gioco piccoli permanenti;
Bue Baluardo: molto utile per proteggere le creature in Standard;
Banchetto del Pantano: buon removal per l'attuale Standard, torna utile nei Reanimator;
Catorcio Demoniaco: ottimo negli Affinity per distruggere le creature avversarie;
Bende di Stoffa Maledetta: ottimo pump per gli Zombie, torna molto utile per rianimare in Standard e Commander;
Biga Criptofora: ottimo generatore di zombie con gli scarti, viene molto giocato nell'attuale Standard;
Predatore Cereo: ottimo clone per artefatti e creature;
Monumento alla Resistenza: sicuramente la miglior carte dell'espansione,

obbligatoria nei Madness per generare vantaggi di sorta. Da recuperare assolutamente;
Winter, Pilota Dannato: interessante negli Affinity per proteggere i propri artefatti, senza rinunciare a far danni;
Samut, la Forza Trainante: interessante in Commander per lanciare con facilità le magie;
Rufus, Capo Balistico: molto utile in Commander per giocare ondate di permanenti;
Nucleo Vagabondo, Faro Guida: ottimo negli Affinity per copiare gli artefatti;
Kolodin, Laciatrionfi: ottimo lord per gli archetipi veicoli e cavalcature;
Sventura, Boss Finale: per infliggere danni in massa nei Rakdos Aggro;
Motore Forgiavita: un mass pump per i Tribal;
Macchina della Possessione: per prendere il controllo le creature avversarie, anche se solo per attivare i veicoli o simili;
Reparto di Ricondizionamento: ottimo per cercare piccoli artefatti, torna molto utile in più formati;
Monumento Agitafiume: interessante aggiunta per gli archetipi Mill;
Biga dell'Osservacielo: molto utile contro le carte e i planeswalker di Standard;
Chandra, Cacciatrice della Scintilla: molto utile per interagire con gli artefatti;
La Scintilla d'Etere: il primo planeswalker artefatto, per giunta equipaggiamento, si tratta di una magia molto versatile che tutti stanno cercando.
E' una delle migliori carte dell'espansione, da recuperare assolutamente;
Ketramose, la Nuova Alba: molto potente, viene considerata una delle migliori carte del formato. Da giocare in più formati, soprattutto in Commander;
Sab-Sunen, Opulenza Incarnata: interessante per generare vantaggi nei deck Counter +1/+1, davvero utile;
Hazoret Cerca Dei: molto utile negli Aggro per generare vantaggi;
Loto Radioso: interessante in Commander per abbondare di mana;
L'Ultima Corsa: la versione veicolo dell'Ombra di Morte, permette anche di pescare;

Concludiamo le carte con il **"Ciclo dei Meccatitani"**: sono creature devastanti con effetti sempre utili, verranno molto giocati in competitivo in più formati.

Non mancano i prodotti correlati.
I primi sono i deck di Commander, ben due, dove sono presenti carte molto utili come: **Mentore Attempato, Mistica della Tomba Rhet, Nissa, Portavoce dell'Anima del Mondo e Pioniere di Peema.**

Infine, tra le ristampe delle Special Guest vediamo: **Scagliapensiero, Ronzio dell'Invenzione, Scarica Galvanica e Mox di Cromo.**
Aetherdrift mostra una nuova modalità di generare prodotti di Magic, non più legati ad una sola meccanica: si possono mescolare tante realtà provenienti da diverse lore.
Questo è un bel modo di concepire il gioco.
L'espansione mostra ondate di ottime carte che saranno molto utilizzate nel competitivo, l'unica pecca è presente nei draft che mostra un gioco alquanto lento e poco dinamico.

Il consiglio è quello di recuperare Aetherdrift, il divertimento è garantito!

NINTENDO SWITCH
DISPONIBILE DAL 20 MARZO
Xenoblade Chronicles X
Definitive Edition
12
www.pegi.info

IPHONE 16E

Apple Intelligence alla portata di "tutti"

Apple ha annunciato iPhone 16e, nuovo membro della serie lanciata a settembre dello scorso anno e porta d'ingresso all'intelligenza artificiale di Cupertino grazie alla presenza sotto la scocca del processore A18.

Con lui debutta anche l'inedito Apple C1, primo modem cellulare progettato internamente.

L'iPhone SE 4 non esiste: cambia il nome, sarà iPhone 16e e cambia anche il prezzo, dai 529 euro del modello precedente si parte ora da 729 euro per uno smartphone che vuole essere un membro a tutti gli effetti della famiglia iPhone 16 anche se mancano alcune tipicità.
Non c'è ad esempio la Dynamic Island, sostituita dal più tradizionale notch e manca anche il Camera Control Button, non tanto per le funzioni di scatto fotografico quanto per il lancio diretto di Visual intelligence, una delle funzionalità più promettenti di Apple Intelligence in arrivo a breve anche in Europa.
Apple ha messo tuttavia sul nuovo iPhone il tasto azione, che può essere configurato per lanciare l'assistente AI visivo.

L'adozione dell'A18, lo stesso processore dell'iPhone 16 e l'aggiunta di 8 GB di RAM lo rendono a tutti gli effetti lo smartphone più economico per accedere ad Apple Intelligence.

Cosa si perde una persona scegliendo iPhone 16e al posto di iPhone 16? Apple ha lavorato di cesello per differenziare i modelli tra loro e non si è limitata solo a togliere una fotocamera.
iPhone 16e sarà disponibile ad esempio solo in due colori, bianco e nero, e ha uno schermo OLED da 6.1" con il notch, quindi niente dynamic Island.
È anche uno schermo meno resistente di quello di iPhone 16, ma comunque trattato con il Ceramic Shield per resistere alle cadute e con una luminosità di picco più bassa.
iPhone 16e resiste in ogni caso a schizzi, gocce e polvere, con un rating di grado IP68, ha la porta USB-C e ha la ricarica wireless ma stranamente non è Magsafe, c'è solo il Qi. Si ricarica senza fili, ma non c'è aggancio magnetico con il caricatore.
Scorrendo le diverse specifiche si scopre qualche altra piccola mancanza: il processore A18, ad esempio, ha solo 4 core GPU contro i 5 core dell'A18 dell'iPhone 16, quindi c'è un sacrificio dal punto di vista grafico e di inference IA.
La parte in assoluto più interessante è il debutto del nuovo C1, il primo modem progettato da Apple e il più efficiente mai visto su un iPhone.

Effettivamente, se si confrontano i dati rilasciati da Apple per iPhone 16e e quelli di iPhone 16, che ha un modem Qualcomm, i risultati sono sbalorditivi.

iPhone 16e riesce a fare 26 ore di riproduzione video contro le 22 ore di iPhone 16, 21 ore di streaming (contro le 18 ore) e 90 ore di musica (contro le 80 ore di iPhone 16). Evidente che il modem C1 di Apple consuma molto meno, soprattutto quando non è attivo. Il modem supporta anche la comunicazione satellitare, quindi SOS emergenze, Roadside Assistance, Messaggi via Satellite e Dov'è funzionano anche con iPhone 16e anche se non si ha accesso a una rete cellulare o Wi-Fi.
Lato fotocamera manca il sensore ultra wide, c'è solo la fotocamera principale che è la stessa di iPhone 16 a 48 megapixel: si rinuncia ad un sensore poco usato e ai video spaziali, ma non è una grossa pecca.
Più che altro Apple ha scelto di togliere gli stili fotografici next gen (ma non Mix Audio, presente), la modalità Cinema e la modalità azione, decisioni queste che non sono supportate da alcuna motivazione tecnica ma solo dall'esigenza di non renderlo troppo competitivo rispetto al modello superiore.
Spariscono anche il Wi-fi 7 e l'Ultra Wideband per gli AirTag e Thread.

iPhone 16e è ovviamente green, un altro passo verso gli obiettivi del 2030: usa oltre il 30% di materiali riciclati, tra cui il 100% di cobalto riciclato e il 95% di litio riciclato nella batteria, e l'85% di alluminio riciclato nel guscio.

Dispone di un display da 6.1 pollici con una risoluzione di 1170 x 2532 pixel con tecnologia Super Retina XDR OLED, HDR10, 800 nits (HBM), 1200 nits (picco). Sul versante hardware, iPhone 16e dispone di un SOC Apple A18 (3 nm) e ha 8GB di ram. Per quanto riguarda la batteria, è una mAH.
Questo iPhone 16e dispone di una fotocamera da 48 megapixel con apertura f/1.6, mentre la fotocamera frontale è da 12mpx. Lato connettività iPhone 16e è fornito di Bluetooth 5.3, A2DP, LE, si collega alle reti HSPA, LTE (CA), 5G per una navigazione in internet veloce e necessita di una sim di tipo nanoSIM, eSIM.
Il nuovo smartphone è disponibile nei colori bianco e nero nelle versioni da 128GB, 256GB e 512GB a partire da €729.
Apple punta a tutti gli utenti con un vecchio iPhone, infatti con Apple Trade In i clienti possono ricevere fino a €150 di credito dando in permuta un iPhone 11 o fino a €190 di credito dando in permuta un iPhone 12. Insomma, chi ha un telefono con 4 anni di vita può avere iPhone 16e a poco più di 500 euro.

dimensioni	146.7 x 71.5 x 7.8 mm
peso	167 g
sistema	iOS 18.4
materiali	Vetro, alluminio
Impermeabile	IP68
dualsim	Nano-SIM + eSIM + eSIM (max 2 alla volta)
DISPLAY	
dimensione	6.1"
risoluzione	1170 x 2532 pixel
tecnologia	Super Retina XDR OLED, HDR10, 800 nits (HBM), 1200 nits (picco)
densità	457 ppi
rapporto	Il display occupa il 87.1% della scocca
protezione	Ceramic Shield
always on	no
HARDWARE	
soc	Apple A18 (3 nm)
processore	Hexa-core (2x4.04 GHz + 4x2.20 GHz)
grafica	Apple GPU (4-core graphics)
ram	8 GB
storage	128 GB
espandibilità	no
BATTERIA	
carica wireless	No
potenza carica wireless	7.5W

FOTOCAMERA	
tipologia	Camera singola
risoluzione	48 mpx
apertura	f/1.6
flash	Dual-LED dual-tone flash, HDR, panorama, 3D (spatial) audio
specifiche	48MP, f/1.6, 26mm, OIS
video	4K@24/25/30/60fps, 1080p@25/30/60/120/240fps, HDR, OIS, stereo sound rec.
frontale	12 mpx
specifiche selfie	f/1.9
specifiche video selfie	4K@24/25/30/60fps, 1080p@25/30/60/120fps, HDR
CONNETTIVITÀ	
bluetooth	5.3, A2DP, LE
wifi	Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac/6, dual-band, hotspot
dati	HSPA, LTE (CA), 5G
nfc	si
gps	GPS, GLONASS, GALILEO, BDS, QZSS, NavIC
volte	si
ALTRO	
connettore	USB Type-C 2.0
jack cuffie	No
tipo sim	nanoSIM, eSIM

16
www.pegi.info

©CAPCOM
"PlayStation" and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

HUNTER
LDS
LE ORA
PS5
XBOX SERIES X|S
CAPCOM

Pokémon

GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

Scarlatto e Violetto AVVENTURE INSIEME

DISPONIBILE DAL 28 MARZO

©2025 Pokémon / Nintendo / Creatures / GAME FREAK.